

A/ ADMINISTRATIF

Comportement / tenue	L'arbitre est arrivé à l'heure. Il était en tenue vestimentaire appropriée pour arbitrer. Son attitude et son comportement sont en adéquation avec la fonction d'arbitre. L'arbitre s'est présenté aux entraîneurs. La rencontre a débuté à l'heure. L'arbitre a fait respecter la durée de la pause et des intervalles. Il s'est assuré de la présence d'OTM licenciés à la table de marque. Il a choisi le ballon.
Contrôle feuille / licences avant match	L'arbitre a contrôlé les licences des joueurs. Le cas échéant, il a demandé les pièces justificatives. A défaut, il a fait une juste application du règlement. Les capitaines sont désignés, les entraîneurs ont signé la feuille.
Contrôle feuille pendant / après match	L'arbitre a vérifié la bonne tenue de la feuille pendant et à la fin de la rencontre. La flèche a été tournée à la pause. Il a enregistré les éventuelles réserves et réclamations. Il a annoté les éventuelles FT ou FD au verso. Il a contresigné la feuille en dernier.
Réclamation / réserve / rapports	L'arbitre a enregistré les éventuelles réserves. En cas de réclamation, l'arbitre l'a enregistré correctement. En cas de rapports ou d'incidents, ceux-ci ont été correctement consignés et la feuille de marque a été signée par les personnes concernées.

B/ JUGEMENT DES CONTACTS REGULIERS ET DES FAUTES

Réactivité aux fautes importantes	Les fautes évidentes et importantes ne sont pas manquées. L'arbitre réagit et siffle rapidement pour les sanctionner.
Jugement du contact	Les contacts irréguliers sont sanctionnés. Les contacts réguliers sont tolérés. Le bon responsable des charges et obstructions est sanctionné. L'arbitrage n'est ni pointilleux ni laxiste. La rudesse est sanctionnée.
Réparation des fautes	Les réparations des fautes sifflées sont correctes : fautes normale, fautes sur tir, antisportives, techniques, ...
Jugement de l'action de tir	L'action de tir est bien identifiées : début = dribble terminé et mouvement vers le panier, fin = ballon lâché et appuis revenus au sol, ou nouvelle action. Les lancers-francs correspondants sont bien accordés.
Réactions aux comportements antisportifs	L'arbitre ne se laisse pas déborder. Il réagit aux comportements antisportifs, en reprenant, avertissant ou sanctionnant si nécessaire.

C/ JUGEMENT DES VIOLATIONS

Réactivité aux violations importantes	Les violations évidentes et importantes ne sont pas manquées. L'arbitre réagit et siffle rapidement pour les sanctionner.
Jugement du marcher et du joueur au sol	Les deux appuis au sol sont tolérés et contrôlés dès l'attraper du ballon, que ce soit pour un tir, une passe ou un arrêt. Le premier pied au sol dès l'attraper du ballon est identifié comme pied de pivot. Le joueur est autorisé à jouer au sol mais pas à se relever ou rouler avec le ballon.
Jugement des dribbles et/ou des pertes accidentelles du contrôle du ballon	Le départ en dribble est bien jugé = lâcher du ballon avant de soulever le ied de pivot. Les porters de balle et dribbles à deux mains sont sanctionnés. Les pertes accidentelles du contrôle du ballon avant ou après dribble (fumble) sont tolérées. Les interceptions et disputes de balle avec rebond suivies de dribble ne sont pas sanctionnées comme reprises de dribbles ou dribbles irréguliers à juste titre.
Appréciation des situations d'entre-deux	L'arbitre ne siffle pas trop rapidement ballon tenu (entre deux). Il attend que le ballon soit tenu suffisamment fermement pour qu'aucun des joueur ne puisse s'en emparer sans faire un usage de rudesse excessive. La règle de l'alternance est correctement appliquée.
Jugement des 3", 5", 8", 24", retour en zone	L'arbitre juge bien les violations de temps sans aller trop vite. Il ne siffle pas 3 secondes quand un joueur tire ou qu'il cherche à quitter la zone restrictive. Il ne siffle pas retour en zone arrière tant qu'un attaquant n'a pas eu le ballon et les deux pieds en zone avant.
Jugement des violations sur LF	L'arbitre différencie les violations des tireurs, rebondeurs partenaires, rebondeurs adverses, autres joueurs. Il compte le LF, l'annule ou le redonne à tirer selon les cas prévus à la règle.
Jugement des sorties de balle	L'arbitre est concentré sur le dernier joueur ayant touché le ballon. Il siffle au moment exact où le ballon est sorti. Il donne le ballon à la bonne équipe et au bon endroit.
Jugement du jeu au pied délibéré	Le pied n'est sanctionné que lorsqu'il s'agit d'un geste délibéré. Le joueur qui récupère le ballon après avoir fait un pied non volontaire n'est pas sanctionné.

D/ MECANIQUE D'ARBITRAGE - ATTITUDE - COMMUNICATION

Coup de sifflet ferme, fort et dans l'instant Annonce claire et de la voix des infractions Gestuelle de base claire et bien visible	Le coup de sifflet est net, ferme et audible. Il arrête le jeu. Il intervient au moment de l'infraction et n'est pas décalé dans le temps. L'arbitre annonce clairement ses décisions de la voix pour être mieux compris et se donner de l'assurance (ex "faute huit bleu, obstruction, 2 lancers-francs", "marcher, balle blanche", ...). Les gestes de base sont maîtrisés : clairs, nets, amples et décidés. Ex : arrêt du chrono, numéro du joueur, direction de la reprise du jeu, nombre de points et/ou de LF accordés.
Contrôle des temps-morts et remplacements	L'arbitre contrôle les remplacements. Il fait bien signe de la main au joueur de rentrer sur le terrain. Il intervient au signal des 50 secondes des temps morts pour demander aux équipes de revenir sur le terrain.
Mobilité et placement pour bien voir (bonne fenêtre, proche du ballon)	L'arbitre est mobile. Il ajuste son placement pour être proche de l'action et bien voir l'action à juger sans être masqué par un joueur. Il recherche "la fenêtre" sans gêner les joueurs.
Placement basique d'arbitre de tête et de queue	A deux arbitres, l'arbitre va vite se placer en arbitre de tête derrière la ligne de fond pour attendre l'attaque et ensuite ajuster son placement pour contrôler les actions près du panier. Il se positionne le plus souvent à gauche. En arbitre de queue, il se place à gauche près du haut de la ligne à 3 points, au niveau du dernier attaquant. Il s'avance vers le panier pour suivre les actions sur pénétration et sur rebond. Il évite au maximum le
Validation des paniers valables à 1/2/3 points et annulation des paniers non valides	L'arbitre valide les paniers ou lancers-francs pour leur bonne valeur (1/2/3 points) en cours de rencontre. Il décide et annonce si le panier est valide ou non en fin de période ou lors d'une faute suivi d'un tir réussi.
Autonomie et assurance	L'arbitre reste sur ses décisions. Il ne change pas son arbitrage et ne se laisse pas influencer par les contestations. Il a une attitude respectueuse et décidée. Il tente de montrer de l'assurance. Il sait toutefois rectifier une erreur évidente s'il s'en rend compte par lui-même ou grâce à son collègue.
Relations avec les équipes	L'arbitre est cordial. Il peut être souriant mais reste concentré sur sa tâche. Si nécessaire, il communique avec le joueur, le capitaine ou l'entraîneur. Il garde son sang froid.